

L'ACTION CULTURELLE À L'ÉPREUVE DES NOUVEAUX MÉDIAS

Culture participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté,
Henry Jenkins, Mizuko Ito, danah boyd, Caen, C&f Éditions, 2017, EAN : 978-2915825732, 43 p., 24 €.

Dans le secteur culturel comme ailleurs, l'approche participative est devenue le leitmotiv des politiques publiques et de leurs représentants, au point de se muer en une véritable injonction. Mobilisée tout autant pour décrire « l'implication du spectateur » que la coproduction d'une œuvre avec des habitants, en passant par la collaboration ou le simple recueil de paroles, la participation culturelle entend à chaque fois approfondir la démocratie, élargir l'espace public, en s'adressant en particulier à des groupes sociaux défavorisés et sous-représentés dans le champ culturel. Un engouement qui n'est pas sans rapport avec le développement de capacités de communication d'une ampleur inédite, au point de laisser penser que la participation culturelle est née avec YouTube et Facebook.

De la participation culturelle à la culture participative

L'ouvrage (traduit de l'anglais) de Henry Jenkins, Mizuko Ito et danah boyd (elle tient aux minuscules) arrive donc à point nommé en remettant en perspective la participation culturelle, ou plutôt en renversant la proposition pour lui préférer la notion de « culture participative ». Introduite au début des années 1990 par Jenkins lui-même, ce terme entend désigner des situations au sein desquelles les usagers ne se vivent pas uniquement comme des consommateurs de contenus mais comme des « communautés créatives » qui, tout en tirant leur matière première des divertissements commerciaux, se les approprient et les remixent pour créer leur propre culture. Loin toutefois de vouloir circonscrire définitivement ce que ce terme renferme de pratiques et de complexités, les auteurs ont choisi de laisser la place à leurs doutes, leurs interrogations et leurs contradictions en n'hésitant pas à confronter leurs points de vue dans le cadre d'une conversation à bâtons rompus sur l'impact des nouvelles technologies sur les pratiques de participation.

Professeur émérite à l'Université de Californie du sud, pionnier des études sur les fans, Henry Jenkins fait ici figure de vétéran des cultures numériques. Il discute sa thèse de la « convergence culturelle » (qui verrait les frontières entre émetteur et récepteur s'estomper avec la diffusion et l'appropriation massive des outils numériques) avec deux autres spécialistes : Mizuko Ito, professeure d'anthropologie et de sciences de l'éducation à l'Université de Californie et dont le travail porte sur les enjeux éducatifs des technologies pour les jeunes, et danah boyd, fondatrice de l'institut de recherche Data and Society, sociologue chez Microsoft Research et professeure associée de la New York University, et qui explore pour sa part la question des inégalités numériques. Mais plutôt que d'accoler leurs différents points de vue dans des chapitres séparés, ou même d'écrire ce livre à 3 mains, ces trois chercheurs ont opté pour la forme conversationnelle : « nous trois étalés sur fauteuils et canapés,

dévorant des amuse-gueules, confrontés aux interruptions des enfants et des voisins, distraits par les SMS et les appels téléphoniques mais aussi lentement que sûrement, progressant ensemble dans notre projet commun », comme ils l'expliquent malicieusement dans leur avant-propos. Il en résulte un ouvrage dynamique, où les auteurs s'appliquent à discuter les différents enjeux de la culture participative ayant trait à la jeunesse ou à l'activisme politique, en passant par le genre, l'apprentissage, et la marchandisation généralisée du savoir.

Des « médias participatifs » ?

Loin de tomber dans une fascination béate, Henry Jenkins, Mizuko Ito et danah boyd s'efforcent au contraire de déminer tous les pièges et les objections qui viennent à l'esprit du lecteur, en rappelant d'abord que ce soudain engouement pour la participation relève avant tout d'une redécouverte, tant l'histoire de la culture est faite de participation, à commencer par la préparation et la célébration de fêtes traditionnelles et populaires comme le carnaval – auquel se réfère d'ailleurs Jenkins en même temps qu'à la figure de sa grand-mère, courtépointière, qui récupérait des pièces de tissu pour les « remixer » et créer quelque chose de nouveau. Les auteurs s'emploient par ailleurs à distinguer la participation de la simple interaction : « Je participe à quelque chose, tandis que j'interagis avec quelque chose », tout en reconnaissant que, à l'heure du web 2.0, ces deux notions ont tendance à se superposer. Ils analysent ainsi le rôle et l'impact de la culture commerciale dans un contexte où les fournisseurs d'accès laissent entendre qu'ils travaillent pour le bien de tous, mais en partageant et en diffusant des contenus produits par d'autres – le plus souvent gratuitement.

Toutefois, ces derniers soulignent aussi la capacité de certains acteurs à mettre ces nouveaux outils au service de l'intérêt général, à l'image de la *Harry Potter Alliance* ou des groupes pro-droits des immigrants du mouvement DREAMer aux États-Unis... Parce qu'ils ont un accès limité aux espaces publics physiques, les jeunes

et les populations culturellement et politiquement marginalisées se servent de la technologie pour se coordonner, communiquer mais aussi créer et militer. Des formes d'action civique et culturelle qui se distinguent et contournent les services et les engagements politiques définis et valorisés par les adultes et leurs institutions. Reste que les nouvelles technologies non seulement ne suppriment pas les barrières sociales et culturelles, mais en créent de nouvelles, favorisant la production de cultures spécifiques de plus en plus hermétiques les unes aux autres. Et ce n'est pas le moindre des paradoxes de cette mise en réseau généralisée et mondialisée que de générer de nouveaux enfermements, plus ou moins assumés. L'avant-dernier chapitre du livre souligne en particulier les défis posés par les nouvelles technologies à l'activisme, en s'interrogeant sur la capacité de ces mobilisations en réseaux de monter en généralité, d'établir des connexions avec les autres lieux de pouvoir, et finalement de transférer leurs expertises, leurs savoirs et leur savoir-faire au-delà de leur propre milieu... De façon générale, l'enjeu est de saisir si et comment des compétences forgées dans les loisirs, via une culture du divertissement et souvent initiée par les industries culturelles, peuvent s'appliquer à des activités de type politique. Des questions qui ne sont là aussi pas nouvelles, tant elles participent du projet historique de l'éducation populaire, mais qui sont ici remises au goût du jour par les nouvelles technologies.

La participation au-delà des institutions culturelles

Facile à lire, bourré d'idées et intellectuellement très stimulant, cet ouvrage foisonne d'exemples et de références bibliographiques. Il a aussi le défaut de ses qualités, dans la mesure où l'exercice de la conversation, s'il invite en creux à la participation comme le souligne Hervé Le Crosnier dans sa préface, laisse un peu sur sa faim tant il ne permet pas d'aller au-delà de certaines intuitions et autres fulgurances intellectuelles. Ce choix éditorial reproduit en fait les limites d'une culture participative bien connue de l'animation socioculturelle et des pédagogies nouvelles qui, en mettant l'accent sur la forme, tend parfois à diluer le fond et la rigueur du message et des savoirs qu'elle souhaite transmettre. On regrettera par ailleurs que les références contenues dans ce livre se limitent au monde anglo-saxon, voire uniquement états-unien. Une limite certes pointée dès l'introduction par nos trois auteurs, mais qui souligne à quel point la circulation des idées, dont on dit qu'elle bouleverse radicalement notre façon d'envisager la culture et le savoir, reste en fait profondément tributaire des hiérarchies planétaires et des puissances nationales.

Reste un livre passionnant, accessible et à la maquette soignée, dont la construction favorise à la fois la dynamique des idées et la contradiction, et qui ne cède ni à la fascination ni à la simplification. Un ouvrage qui permet d'enrichir le regard sur les nouvelles technologies et leurs usages, dans un monde où s'entremêlent désormais production, création et jugement, et où le pouvoir et la légitimité des acteurs culturels traditionnels sont de plus en plus questionnés. Là où la participation culturelle résonne comme une exploitation des mécanismes de la participation à des fins institutionnelles, la notion de culture participative vient rappeler la place et le rôle de tout un chacun dans la création culturelle, tout en prenant au sérieux l'emprise actuelle des nouveaux outils numériques, et des grandes entreprises multinationales qui les produisent et les diffusent.

Lionel Arnaud

Professeur de sociologie à l'Université de Toulouse 3 – LaSSP/Sc Po Toulouse

BREVE

GUIDE À L'USAGE DES CHARGÉS DE PRODUCTION

Monter une production, Cyril Puig, Condé-sur-Noireau, La Scène, 2018, 194 p., ISBN : 978-2-917812-55-6, 29 €.

Le métier de chargé de production est complexe et ne se cantonne pas à certaines tâches bien établies. En fonction de la taille de la structure ou de la compagnie pour laquelle il travaille, il pourra coordonner, en plus de son activité principale, des missions de communication, d'administration, etc. Le livre de Cyril Puig est conçu comme un outil pratique qui met à disposition des textes de loi relatifs, entre autres, à la rémunération des artistes et aux droits d'auteur. C'est un ouvrage de référence qui articule bases juridiques et témoignages d'administrateurs de production dans différents secteurs du spectacle vivant (théâtre, cirque, musique) afin d'apporter des exemples concrets. Il regroupe l'essentiel des éléments utiles au montage de production dans des domaines allant de la budgétisation aux outils organisationnels d'équipe et à la création de contrats. L'un des rôles du chargé de production consiste, selon Cyril Puig, à créer du liant entre les différentes personnes d'une équipe, qu'ils soient techniciens, artistes ou gestionnaires. En ce sens, « *il est le pivot de l'information* » qui se doit de comprendre les enjeux de chacune des branches de métier et les accorder ensemble. Le rythme cyclique de l'enchaînement des projets qu'il porte l'amène à se repositionner sans cesse, tout en restant à l'écoute des besoins de chacun et de la faisabilité globale des projets.